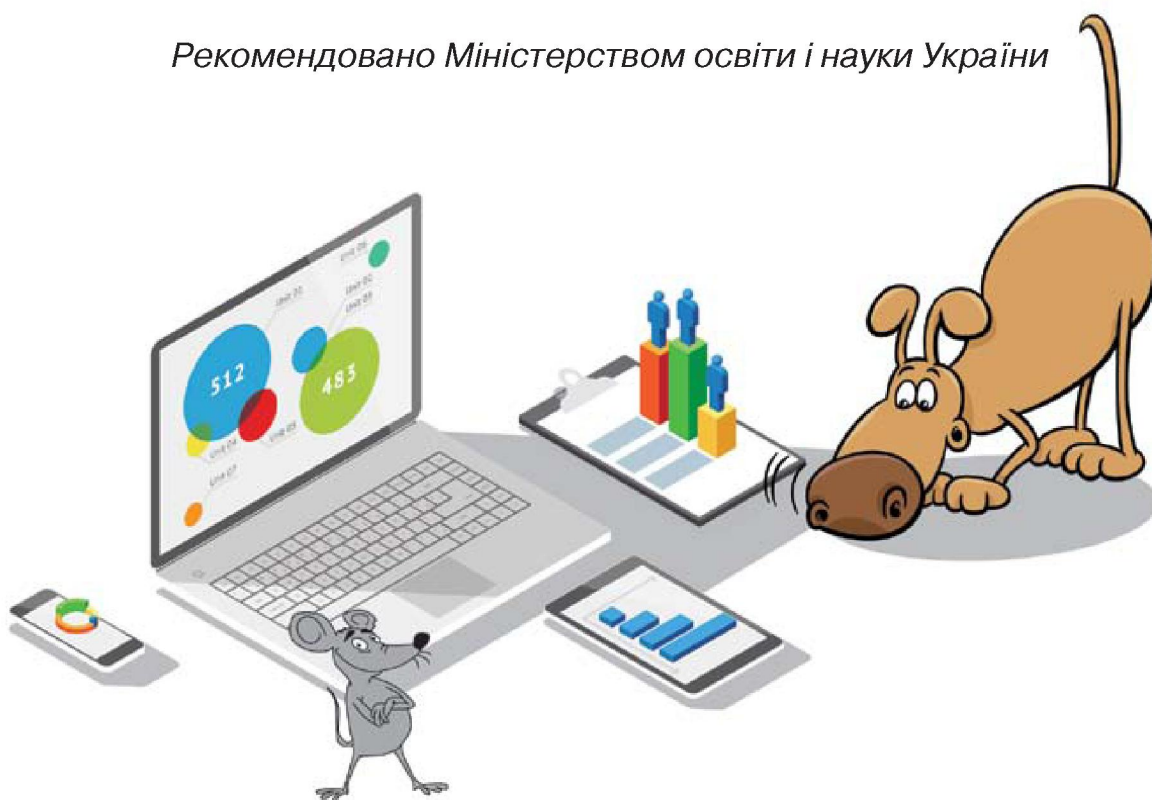


Н. В. Морзе, О. В. Барна, В. П. Вембер, О. Г. Кузьмінська

ІНФОРМАТИКА

**Підручник для 5 класу
загальноосвітніх навчальних закладів**

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України



УДК 004(075.3)
ББК 32.973я721
І-74

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(лист МОН України від 13.09.2016 р. №1/11-11904)*

Морзе Н. В.

І-74 Підручник з інформатики для 5 кл. загальноосвіт.
навч. закл. / Н. В. Морзе, О. В. Барна, В. П. Вембер,
О. Г. Кузьмінська. — К. : УОВЦ «Оріон», 2016. — 192 с. : іл.
ISBN 978-617-7355-73-0.

**УДК 004(075.3)
ББК 32.973я721**

ISBN 978-617-7355-73-0

© Морзе Н. В., Барна О. В.,
Вембер В. П., Кузьмінська О. Г., 2016
© УОВЦ «ОРИОН», 2016

ЗМІСТ

Вступ	3
-------------	---

Розділ 1. Інформаційні процеси. Комп'ютер як засіб реалізації інформаційних процесів

1. ІНФОРМАЦІЯ, ПОВІДОМЛЕННЯ, ДАНІ	6
1. Як пов'язані повідомлення, дані та інформація?	6
2. Які пристрої використовують для роботи з даними?	7
2. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ПРОЦЕСИ	11
1. Якими пристроями користуються для реалізації інформаційних процесів?	11
2. Як інформаційні технології впливають на життя людей?	13
3. РІЗНОВИДИ КОМП'ЮТЕРІВ	17
1. Якими бувають персональні комп'ютери?	17
2. Як працювати з комп'ютером безпечно?	18
4. СКЛАДОВІ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМП'ЮТЕРА	23
1. Якими є складові комп'ютера?	23
2. Які пристрої використовують для введення та виведення даних?	24
3. Які пристрої розміщуються в системному блоці?	25
5. ФАЙЛОВА СИСТЕМА	29
1. Які об'єкти належать до файлової системи?	29
2. Як позначають адресу об'єктів файлової системи?	30
3. Як розрізнити об'єкти файлової системи?	31
6. ДІЇ З ОБ'ЄКТАМИ ФАЙЛОВОЇ СИСТЕМИ	37
1. Які дії можна виконувати з об'єктами файлової системи?	37
2. Як копіювати, переміщувати, видаляти й відновлювати файли та папки?	38
3. Як створювати ярлики та файли засобами файлового менеджера?	40

Розділ 2. Цифрові мережеві технології

7. ЛОКАЛЬНА МЕРЕЖА	48
1. Що таке локальна комп'ютерна мережа?	48
2. Як будують локальну мережу?	49
3. Як працювати з об'єктами локальної мережі?	50
8. ПОШУК В ІНТЕРНЕТІ	55
1. Як здійснювати простий пошук в Інтернеті за допомогою пошукових систем?	55
2. Яких правил дотримуються при пошуку відомостей у мережі Інтернет?	57
9. ЗАВАНТАЖЕННЯ ДАНИХ З ІНТЕРНЕТУ	63
1. Як завантажити дані, знайдені в Інтернеті?	63
2. Як не порушувати авторське право в Інтернеті?	64
10. БЕЗПЕЧНА РОБОТА В ІНТЕРНЕТІ	70
1. Як уникнути небезпеки при роботі в Інтернеті?	70
2. Яким відомостям, що подані на сайтах, можна довіряти?	71
3. Як користуватися безпечним пошуком у пошуковій системі?	72

Розділ 3. Текстовий процесор

11. ТЕКСТОВИЙ ДОКУМЕНТ І ЙОГО ОБ'ЄКТИ	80
1. Для чого використовують текстові процесори?	80
2. Що являє собою середовище текстового процесора?	81
3. Як у середовищі текстового процесора виділяти текстові об'єкти?	84



12. ВВЕДЕННЯ ТА РЕДАГУВАННЯ ТЕКСТУ	87
1. Як вводити текст при роботі з текстовим процесором?	87
2. Як редагувати текст?	88
3. Як перевірити прописи і виправити помилки в текстовому документі?	89
13. ФОРМАТУВАННЯ ТЕКСТУ	94
1. Як змінювати значення параметрів форматування тексту?	94
2. Які параметри форматування змінюють для абзаців?	95
3. Як формувати сторінки текстового документа?	97
14. ВСТАВЛЕННЯ МАЛЮНКІВ ТА НОМЕРІВ СТОРІНОК	101
1. Як вставити малюнок до текстового документа?	101
2. Які параметри форматування зображень можна змінювати?	102
3. Як пронумерувати сторінки текстового документа?	103
15. ДОДАВАННЯ ТАБЛИЦЬ	108
1. Як до текстового документа вставити таблицю?	108
2. Як редагувати та формувати таблицю?	110
3. Як надрукувати документ?	112

Розділ 4. Алгоритми і програми

16. АЛГОРИТМИ ТА ЇХ ВИКОНАВЦІ	120
1. Що називають алгоритмом?	120
2. У якій формі можна подати алгоритм?	121
3. Хто чи що може бути виконавцем алгоритму?	121
17. СЕРЕДОВИЩЕ ВИКОНАННЯ АЛГОРИТМІВ	126
1. Що називають середовищем виконання алгоритму?	126
2. Як працювати з проектом у середовищі <i>Скретч</i> ?	128
3. Як працювати з об'єктами в середовищі <i>Скретч</i> ?	129
18. ТИПИ АЛГОРИТМІВ	135
1. Які алгоритми можна реалізувати в середовищі <i>Скретч</i> ?	135
2. Як створити новий проект у середовищі <i>Скретч</i> ?	136
3. Які команди використовують у програмі в середовищі <i>Скретч</i> ?	137
19–20. ЛІНІЙНІ АЛГОРИТМИ	143
1. Як створюють лінійні алгоритми в середовищі <i>Скретч</i> ?	143
2. Які події можна описати у програмі в середовищі <i>Скретч</i> ?	144
3. Як у проекті в середовищі <i>Скретч</i> використовують звукові дані?	145
21–22. ЦИКЛІЧНІ АЛГОРИТМИ	150
1. Які бувають циклічні алгоритми?	150
2. Як реалізувати цикл із невідомою кількістю повторень у середовищі <i>Скретч</i> ?	152
3. Як задати рух виконавця на сцені?	152
23. ЦИКЛИ З ЛІЧИЛЬНИКОМ	158
1. Як створити цикл із лічильником у середовищі <i>Скретч</i> ?	158
2. Як описувати алгоритми створення малюнків?	160
24–25. ЦИКЛИ З УМОВОЮ	165
1. Як створити циклічний алгоритм з умовою в середовищі <i>Скретч</i> ?	165
2. Як описуються умови в командах у середовищі <i>Скретч</i> ?	166
3. Як призупинити виконання програми в середовищі <i>Скретч</i> ?	167
26–27. АЛГОРИТМІЧНА СТРУКТУРА РОЗГАЛУЖЕННЯ	172
1. Коли використовують алгоритми з розгалуженням?	172
2. Як у середовищі <i>Скретч</i> описати алгоритми з неповним та повним розгалуженням?	174
3. Як поєднувати алгоритмічні структури?	175

Розділ 5. Проектна діяльність

28–31. ПРАЦЮЄМО В ПРОЕКТІ	184
ГЛОСАРІЙ	188

Навчальне видання

*МОРЗЕ Наталія Вікторівна
БАРНА Ольга Василівна
ВЕМБЕР Вікторія Павлівна
КУЗЬМІНСЬКА Олена Геронтіївна*

ІНФОРМАТИКА

Підручник для 5 класу загальноосвітніх навчальних закладів

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України

Редактор *В. М. Ліченко*
Коректор *С. В. Войтенко*
Художнє оформлення *І. П. Медведовська*

У підручнику використано малюнки

Формат 60х84 $\frac{1}{8}$.
Ум. друк. арк. 22,4. Обл.-вид. арк. 20,2.
Наклад 3050 пр. Зам. №

ТОВ «Український освітянський видавничий центр «Оріон»

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру видавців,
виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої продукції

Серія ДК № 4918 від 17.06.2015 р.

Адреса видавництва: 03061, м. Київ, вул. Миколи Шепелева, 2

www.orioncentr.com.ua